Unearthed Arcana 2025

Обновление подклассов

Этот документ для теста является частью серии статей «Unearthed Arcana», представляющих материалы, предназначенные для будущих книг. Материалы здесь используют правила из Книги игрока 2024 года.

Оригинальный документ можно посмотреть на DnDBeyond.

Остальные документы Unearthed Arcana можно бесплатно посмотреть на моём Boosty.

Это документ вресии 1.0 и последний раз обновлялся 31 октября 2025 года.

Для того, чтобы улучшать документ, вы можете заняться комментированием ошибок на Google Диске. Если вы нашли ошибку, опечатку, проблему вёрстки, то просто выделите проблемное место и дайте пояснение.

Узнайте больше на YouTube

Чтобы узнать больше о дизайне, представленном в этой статье, мы приглашаем вас посмотреть видеоролики о нём на YouTube Dungeons & Dragons.

Что внутри?

В этом документе представлены 5 подклассов: обновлённые подклассы для варвара (путь духовного стража и путь буревестника), воина (кавалерист), монаха (мастер опьянения) и паладина (клятвопреступник).

Это тестовый материал

Эта статья представлена для теста и обратной связи. Опции здесь являются экспериментальными и находятся в черновом виде. Они не являются официальной частью игры. Ваша обратная связь поможет определить, примем ли мы их официально.

Как протестировать этот материал. Мы приглашаем вас попробовать этот материал в игре. Чтобы использовать его, вы можете либо включить его в свою кампанию, либо провести 1 или несколько специальных плейтест-сессий. Для таких сессий вы можете создать собственное приключение или использовать короткое приключение из источника, такого как Драконьи логова.

Уровень силы. Опции персонажа, представленные здесь, могут быть более или менее сильными, чем опции в Книге игрока 2024 года. Если дизайн пройдёт тест, то его сила будет скорректирована до желаемого уровня перед публикацией. Это означает, что опция может быть более или менее сильной в своей финальной версии.

Обратная связь. Лучший способ оставить нам обратную связь по этому материалу — заполнить опрос, который мы опубликуем на D&D Beyond. Если мы сделаем этот материал официальным, то он будет доработан на основе вашей обратной связи и затем появится в книге по D&D.

Предоставление обратной связи по этому документу — один из способов помочь сформировать будущее D&D!

Содержание

Подклассы 2
Путь духовного стража [Path of the Spiritual Guardian] 2
Путь буревестника [Path of The Storm Herald] 3
Кавалерист [Cavalier] 4
Мастер опьянения [Warrior of Intoxication] 5
Клятвопреступник [Oathbreaker] 6

Подклассы

В этом разделе представлены следующие подклассы: путь духовного стража, путь буревестника, кавалерист, мастер опьянения и клятвопреступник.

Путь духовного стража [Path of the Spiritual Guardian]

Призывайте духов на помощь в сражении

Варвары, идущие по пути духовного стража, взывают к духам (будь то звериные духи природы, духи предков или духи первородной стихийной силы), чтобы те направляли и защищали их. Когда такие варвары впадают в ярость, они вступают в контакт с царством духов и просят их о помощи.

Примечание дизайна: обновление пути духовного стража

Вот основные изменения в этом подклассе (ранее известного как путь предка-хранителя) с момента его последнего появления в Руководстве Ксанатара обо всём:

- **Духовные защитники** (ранее *Древние защитники*) были переработаны. Теперь эффект разделяется на несколько опций, которые активируются при попадании по существу во время действия вашей *Ярости*.
- **Духовный щит** теперь масштабируется вместе с бонусом урона от *Ярости*.
- **Мстительные духи** (ранее *Мстительные предки*) — это новое умение, позволяющая вам совершить дополнительную атаку при броске атаки 18 или выше.

Уровень 3: Духовные защитники

Ваша ярость призывает на помощь призрачных воинов. Пока действует ваша *ярость* и вы попадаете по существу оружием или безоружным ударом, оно становится целью духов, которые вызывают один из следующих эффектов на ваш выбор:

Отвлечение. До начала вашего следующего хода цель совершает атаки с помехой по целям, отличным от вас или другого варвара с этим умением.

Защита. Первое существо (кроме вас), по которому попадёт цели до конца её хода, получит сопротивление к урону от этой атаки.

Удар. Цель получает дополнительно 1к6 урона, тип которого вы выбираете: кислотный, холодный, огненный, силовое поле, электрический или звуковой.

Уровень 6: Духовный щит

Ваши духи-хранители могут даровать сверхъестественную защиту тем, кого вы защищаете. Пока действует ваша *ярость* и когда другое видимое существо в пределах 30 фт. от вас получает урон, вы можете реакцией уменьшить этот урон.

Чтобы определить размер уменьшения урона, бросьте к6 в количестве, равным вашему бонусу урона от *Ярости*, и сложите результаты.

Уровень 10: Совет духов

Вы получаете способность обращаться за советом к своим духам-хранителям. Когда вы делаете это, вы накладываете заклинание Гадание или Подсматривание без траты ячейки заклинания и без материальных компонентов.

Вместо создания сферического сенсора, при накладывании заклинания Подсматривание таким способом вы незримо призываете одного из своих духов-хранителей в выбранное место. Мудрость является вашей заклинательной характеристикой для этих заклинаний.

После того как вы наложили любое из этих заклинаний таким образом, вы не можете применять это умение снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Уровень 14: Мстительные духи

Когда вы совершаете бросок атаки рукопашным оружием частью действия атака и выбрасываете от 18 до 20 на к20, вы можете совершить один дополнительный бросок атаки тем же оружием в рамках этого же действия.

После применения этого умения вы не можете применять его снова до начала вашего следующего хода.

Путь буревестника [Path of The Storm Herald]

Овладевайте яростью шторма

Варвары, следующие пути буревестника, учатся превращать свою ярость в покров первобытной магии, который кружится вокруг них, словно буря. Во время Ярости такие варвары черпают силу из стихийных сил природы, создавая мощные магические эффекты.

Примечание дизайна: Обновление пути вестника шторма

Вот основные изменения в этом подклассе с момента его последнего появления в Руководстве Ксанатара обо всём:

- **Аура бури** теперь масштабируется вместе с бонусом урона от *Ярости*. Кроме того, эффект *Тундры* был переработан: теперь он снижает урон существа, а не даёт временные хиты.
- **Неистовство бури** была переработана:
  - **Пустыня:** теперь существо, провалившее спасбросок, начинает гореть.
  - **Море:** теперь молния может перепрыгнуть на другое существо.
  - **Тундра:** теперь наносит урон холодом и сокращает скорость существа вдвое.

Уровень 3: Аура бури

Каждый раз, когда вы входите в состояние *Ярости*, выберите одну из сред: пустыня, море или тундра. От вас исходит эманация с радиусом 10 фт. на всё время действия *Ярости*.

Аура оказывает эффект, который срабатывает при входе в Ярость, а также может быть повторно активирован в каждый ваш ходу бонусным действием. Эффект зависит от выбранной среды и описан ниже.

Если эффект вашей ауры требует спасброска, то Сл. равна 8 + ваш БМ + ваш модификатор Телосложения.

Пустыня. Когда этот эффект активируется, бросьте к4 в количестве, равном вашему бонусу урона от *Ярости*, и сложите результаты. Каждое существо в пределах эманации должно совершить спасбросок Ловкости или получить урон огнём, равный сумме. Вы можете выбрать одно видимое существо в пределах эманации, которое автоматически преуспевает в этом спасброске.

Море. Когда этот эффект активируется, бросьте к6 в количестве, равном вашему бонусу урона от *Ярости*, и сложите результаты. Затем вы можете метнуть молнию в одно существо, которое видите в пределах ауры. Цель должна совершить спасбросок Ловкости, получая урон электричеством, равный сумме, при провале, или половину этого урона при успехе.

Тундра. Когда этот эффект активируется, бросьте к4 в количестве, равном вашему бонусу урона от *Ярости*, и сложите результаты. Вы можете выбрать одно видимое существо в пределах ауры, чтобы его начали терзать морозные духи. Цель должна совершить спасбросок Силы или вычесть выпавшее число из следующего броска урона, который она совершит до начала вашего следующего хода.

Уровень 6: Душа бури

Буря дарует вам эффекты даже тогда, когда ваша аура не активна. Эти эффекты зависят от среды, которую вы выбрали для своей *Ауры бури* в последний раз, когда вошли в *Ярость*.

Пустыня. Вы получаете сопротивление к урону огнём. Действием магия вы можете коснуться воспламеняемого предмета, который никто не носит и не держит, и заставить его загореться.

Море. Вы получаете сопротивление к урону электричеством, а также можете дышать под водой. Кроме того, вы получаете скорость плавания, равную вашей обычной скорости.

Тундра. Вы получаете сопротивление к урону холодом. Действием магия вы можете коснуться воды и превратить куб с длинной стороны 5 фт. в лёд, который тает через 1 минуту. Это действие не срабатывает, если в пределах куба находится существо.

Уровень 10: Защита бури

Вы можете применять своё мастерство управления бурей, чтобы защищать других. Каждое выбранное вами существо в пределах вашей *Ауры бури* получает то же сопротивление урону, которое вы имеете благодаря умению *Душа бури*.

Уровень 14: Ярость бури

Сила бури, которой вы управляете, становится могущественнее, обрушиваясь на ваших врагов. Эффект зависит от среды, выбранной вами для *Ауры бури*.

Пустыня. Один раз в ход, когда видимое существо проваливает спасбросок против эффекта вашей *Ауры бури*, вы можете заставить его гореть на 1 минуту или до окончания вашей *Ярости*. Горящее существо получает дополнительно 1к4 урона огнём (всего 2к4 урона огнём) в начале каждого своего хода.

Море. Независимо от того, провалит ли цель спасбросок против эффекта вашей *Ауры бури* или преуспеет в нём, молния перескакивает от этой цели к другой выбранной вами цели в пределах 30 фт. от первой. Новая цель совершает тот же спасбросок Ловкости, что и первая.

Тундра. Один раз в ход, когда видимое существо проваливает спасбросок против эффекта вашей *Ауры бури*, вы можете заставить его получить 2к4 урона холодом, а его скорость уменьшается вдвое до конца его следующего хода.

Кавалерист [Cavalier]

Защищайте союзников пешим и верхом

Кавалеристы преуспевают в бою верхом и охраняют своих подопечных, часто защищая старших или слабых. Кавалерист одинаково уверенно чувствует себя во главе кавалерийской атаки или в обмене остротами на званом ужине.

Примечание дизайна: обновление кавалериста

Вот основные изменения в этом подклассе с момента его последнего появления в Руководстве Ксанатара обо всём:

- **Непоколебимая метка** больше не имеет ограниченного числа применений.
- **Свирепый настиск** переработан и теперь даёт всплеск скорости в первый раунд каждого боя.

Уровень 3: Дополнительные навыки

Вы получаете владение одним из следующих навыков на ваш выбор: Уход за животными, История, Проницательность, Выступление или Убеждение.

В качестве альтернативы вы можете выучить один язык по вашему выбору.

Уровень 3: Рождённый в седле

Вы получаете преимущество при спасбросках, совершаемых, чтобы не упасть с верхового животного. Если вы падаете с верхового животного и падаете не более чем на 10 фт., вы можете приземлиться на ноги, если не находитесь в состоянии недееспособный.

Кроме того, взбирание на существо или спешивание с него требует от вас лишь 5 фт. перемещения, а не половину вашей скорости.

Уровень 3: Непокалебимая метка

Вы можете устрашать врагов, срывая их атаки и наказывая за нанесение урона другим. Когда вы попадаете по существу рукопашной атакой оружием, вы можете пометить это существо до конца вашего следующего хода. Этот эффект заканчивается раньше, если вы становитесь недееспособный, умираете или кто-то другой помечает это существо.

Пока существо, помеченное вами, находится в пределах 5 фт. от вас, оно совершает атаки по существам, отличным от вас, с помехой.

Кроме того, если существо, помеченное вами, попадает по другому существу, а не по вам, вы получаете преимущество на атаки по помеченному существу до конца вашего следующего хода.

Уровень 7: Защитный маневр

Вы учитесь отражать удары, направленные в вас, ваше верховое животное или других существ поблизости. Если по вам или по видимому существу в пределах 5 фт. от вас попадает атаки, то вы можете реакцией бросить 1к8, если вы держите рукопашное оружие или щит. Бросьте кость и прибавьте выпавшее число к КД цели против этой атаки.

Если атака всё ещё попадает, цель получает сопротивление к урону от этой атаки.

Вы можете применять это умение количество раз, равное вашему модификатору Телосложения (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все израсходованные применения после продолжительного отдыха.

Уровень 10: Держать строй

Существа вызывают провоцированную атаку от вас, когда перемещаются на 5 фт. или более, находясь в пределах вашей досягаемости.

Когда вы попадаете по существу с помощью провоцированной атаки, его скорость становится равной 0 до конца текущего хода.

Уровень 15: Свирепый натиск

В первом раунде каждого боя ваша скорость и скорость вашего верхового животного увеличиваются на 10 фт., и ваше перемещение в этот раунд не вызывает провоцированные атаки.

Когда вы приближаетесь на расстояние 5 фт. к существу в этот раунд, оно должно преуспеть в спасброске Силы (Сл. равна 8 + ваш модификатор Силы + ваш БМ), иначе вы либо отталкиваете его на 5 фт., либо оно ложится ничком. Существо совершает этот спасбросок только один раз за ход.

Уровень 18: Бдительный защитник

В бою вы получаете особую реакцию, которую можете применить один раз во время хода каждого существа, кроме своего собственного. Эту реакцию можно применять только для совершения провоцированной атаки, и вы не можете применять её в тот же ход, когда уже совершили свою обычную реакцию.

Мастер опьянения [Warrior of Intoxication]

Пейте для сокрушения и обмана врагов

Мастера опьянения двигаются резко и непредсказуемо, как и подобает опьяневшему. Эти монахи пошатываются на неустойчивых ногах, создавая видимость неумелости, чтобы затем оказаться крайне неудобными противниками. Их, казалось бы, случайные спотыкания скрывают тщательно выстроенный танец блоков, парирований, атак, выпадов и отступлений.

Мастера опьянения часто любят прикидываться дураками, чтобы развеселить угнетённых или преподать урок смирения надменным. Однако в бою такие монахи — это безумные, но мастерски владеющие собой враги.

Примечание дизайна: обновление мастера опьянения

Вот основные изменения в этом подклассе (ранее известного как путь пьяного мастера) с момента его последнего появления в Руководстве Ксанатара обо всём:

- **Мистический напиток** — новое умение, позволяющее монаху создавать волшебные напитки, которые можно выпить для получения долгосрочных эффектов.
- **Мастер-пивовар** — новое умение, заменяющее *Удачу пьяницы.* Это умение даёт дополнительные варианты напитков к *Мистическому напитку.*

Уровень 3: Дополнительные навыки

Вы получаете владение навыком Выступление, или, если вы уже владеете этим навыком, вы получаете владение одним любым другим навыком из числа доступных монахам на 1 уровне.

Вы также получаете владение инструментами пивовара, если ещё не владеете ими.

Уровень 3: Техника пьяницы

Вы изворачиваетесь и крутитесь в вихре ударов. Каждый раз, когда вы применяете *Шквал ударов*, ваша скорость увеличивается на 10 фт. до конца текущего хода, и перемещение в это время не вызывает провоцированные атаки.

Уровень 6: Пьяная походка

Вы можете двигаться резко и неустойчиво. Вы получаете следующие эффекты:

Прыжок на ноги. Когда вы лежите ничком, вы можете встать, потратив 5 фт. перемещения, вместо половины вашей скорости.

Перенаправление атаки. Когда существо промахивается по вам рукопашной атакой, вы можете потратить 1 очко духа реакцией, чтобы заставить эту атаку попасть по другому видимому существу на ваш выбор (кроме нападающего) в пределах 5 фт. от себя.

Уровень 6: Мистический напиток

Каждый раз, когда вы заканчиваете короткий или продолжительный отдых, имея при себе инструменты пивовара, вы можете с помощью их магическим образом создать один волшебный напиток, выбранный из следующих вариантов: *Корица дракона*, *Небесный спирт* или *Освежающий глоток*. Напиток появляется в бутылке или бочонке. Бутылка исчезает, когда напиток выпит или вылит. Если какой-либо напиток остаётся на момент следующего короткого или продолжительного отдыха, то напиток и его ёмкость исчезают.

Употребление волшебного напитка. Только вы можете получить эффект от выпивания этого напитка. Вы должны выпить как минимум одну пинту напитка, чтобы получить его эффект. Вы можете потратить 1 минуту, чтобы выпить пинту напитка. После этого вы получаете его эффект на 1 час, как описано ниже.

Корица дракона. Вы можете действием магия извергнуть ядовитое пламя в 30-футовом конусе. Все существа в области должны совершить спасбросок Ловкости (Сл. = 8 + ваш модификатор Мудрости + ваш БМ). При провале существо получает урон огнём, равный четырём броскам вашей кости боевых искусств, и становится отравленным до конца своего следующего хода. При успехе существо получает только половину урона и не становится отравленным.

Небесный спирт. Вы получаете сопротивление к психическому урону и урону излучением.

Освежающий глоток. Каждый раз, когда вы восстанавливаете хиты, вы восстанавливаете дополнительно количество хитов, равное броску вашей кости боевых искусств.

Усиление волшебного напитка. Когда вы создаёте волшебный напиток, вы можете потратить 1 очко духа. Если вы это делаете, то длительность эффекта увеличивается до 8 часов.

Уровень 11: Мастер-пивовар

Вы осваиваете более сложные вкусы. Следующие напитки добавляются к вашим вариантам Мистического напитка:

Голубая молния. Каждый раз, когда вы совершаете реакцию, не связанную с провоцированной атакой или накладыванием заклинания, вы можете совершить одну безоружный удар частью этой реакции.

Удача пьяницы. Вы получаете героическое вдохновение, если у вас его нет. Кроме того, вы можете дать себе героическое вдохновение, когда совершаете бросок инициативы, если у вас его не было на тот момент.

Уровень 17: Опьяняющая ярость

Вы обрушиваете ошеломляющее количество атак на группу врагов. Когда вы применяете *Шквал ударов*, вы можете совершить до трёх дополнительных безоружных ударов вместе с ним (всего до шести безоружных ударов), при условии, что каждая атака нацелена на разные существа в течение этого хода.

Клятвопреступник [Oathbreaker]

Обретайте великую силу любой ценой

Сила обета паладина столь велика, что даже в извращённой форме она сохраняет могущество, когда обет нарушается.

Когда паладин предаёт заветы своего обета из-за порчи, гордыни или жажды власти, он теряет благословение, дарованное изначальным обетом, но иногда обретает зловещее благословение клятвопреступника вместо него. Клятвопреступники используют страх и сокрушительную силу для достижения своих целей. Хотя многие из них окончательно теряют возможность искупления, некоторые паладины принимают этот обет, чтобы совершить великое и благородное деяние для искупления своих прошлых грехов.

На усмотрение Мастера, паладин любого уровня, нарушивший заветы своего обета, может утратить эффекты своего изначального подкласса и вместо этого получить умения подкласса клятвопреступник. Альтернативно, паладин может выбрать этот подкласс на 3 уровне, если предыстория персонажа включает падение с пути добродетели.

Эти паладины часто следуют следующим заветам:

- Страх — это инструмент в руках сильных.
- Стремись к силе любой ценой.
- Делай то, что должно быть сделано, но никогда не теряй из виду свою цель.

Примечание дизайна: обновление клятвопреступника

Вот основные изменения в этом подклассе с момента его последнего появления в Руководстве Мастера:

- **Призыв нежити** (ранее *Контроль нежити*) теперь позволяет вам временно призывать нежить, чтобы она сражалась на вашей стороне.
- **Жуткий облик** (ранее *Жуткий вид*) теперь работает через заклинание Божественная кара.
- **Список заклинаний** клятвопреступника был обновлён.
- **Аура ненависти** теперь дополняет эффект вашей *Ауры защиты*. Аура теперь действует только на исчадий и нежить, являющихся вашими союзниками.
- **Повелитель ужаса** (ранее *Жуткий лорд*) теперь усиливает вашу *Ауру защиты* и может быть восстановлен путём траты ячейки заклинания 5 уровня.

Уровень 3: Призыв нежити

Бонусным действием вы можете потратить одно применение *Божественного канала*, чтобы призвать количество нежити, равное половине вашего модификатора Харизмы (округляется в большую сторону; минимум — одна нежить).

Каждая нежить появляется в незанятом и видимом пространстве в пределах 30 фт. от вас и имеет тип на ваш выбор: скелет или зомби (см. приложение Б в Книге игркоа для статблоков).

Нежить находится под вашим контролем в течение 1 минуты, после чего превращается в пепел.

Каждая единица нежити является союзником вам и вашим союзникам.

В бою нежить использует вашу инициативу, но действует сразу после вас. Она подчиняется вашим устным командам (не требует действия). Если вы не отдаёте команд, то она совершает действие уклонение и перемещается для избегания опасности.

Уровень 3: Жуткий облик

Сразу после того как вы накладываете Божественную кару, вы можете потратить одно применение *Божественного канала*, чтобы направить всплеск магического ужаса.

Каждое выбранное вами существо в эманации с радиусом 30 фт., исходящей от вас, должно совершить спасбросок Мудрости. При провале существо испугано на 1 минуту.

Испуганное существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, прекращая эффект при успехе.

Уровень 3: Заклинания клятвопреступника

Когда вы достигаете уровня паладина, указанного в таблице «Заклинания клятвопреступника», эти заклинания считаются всегда подготовленными для вас.

Заклинания клятвопреступника

Уровень	Заклинания
3	Адское возмездие, Ведьмин снаряд,
5	Корона безумия, Тьма
9	Ужас, Призыв духа нежити
13	Усыхание, Воображаемый убийца
17	Заражение, Удар стального ветра

Уровень 7: Аура ненависти

Когда вы или любое исчадие или нежить, находящиеся в пределах вашей *Ауры защиты* и являющиеся вашими союзниками, попадают по существу рукопашной атакой, то эта атака наносит дополнительный урон некротической энергией, равный вашему модификатору Харизмы.

Уровень 15: Сверхъестественное сопротивление

Вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону.

Уровень 7: Повелитель ужаса

Бонусным действием вы можете наполнить свою *Ауру защиты* нечестивым мраком, даруя следующие эффекты на 10 минут или до тех пор, пока не прекратите их действие (не требует действия). После применения этого умениям вы не можете применять его снова, пока не завершите продолжительный отдых. Вы также можете восстановить возможность её применения, потратив ячейку заклинания 5 уровня (не требует действия).

Тьма. Магическая тьма заполняет вашу *Ауру защиты*. Вы и союзники в пределах ауры можете видеть сквозь эту магическую тьму.

Страх. Каждый раз, когда испуганное существо начинает свой ход в пределах вашей *Ауры защиты*, оно получает 4к10 урона психической энергией.

Удар тени. Бонусным действием вы можете совершить рукопашную атаку заклинанием, формируя из исходящего от вас мрака клинок, направленный на одно существо в пределах вашей *Ауры защиты*. При попадании атака наносит 3к10 + ваш модификатор Харизмы урона некротической энергией.